

玉繭物語

たままゆものがたり

玉繭物語

たままゆものがたり

ごあいさつ

このたびは「玉繭物語」をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は大切に保管してください。

For Japan Only


プレイヤー
1~2人


メモリーカード
1~15ブロック

SLPS 01729

もくじ

繭　紡げば　糧
祈らば浄化
これ即ち　森と共に生きる掟

「アルカナの呪い」によって生まれた
忌まわしき魔物、「森のしもべ」に
人々はおびえ、闘いながらも、森と共に生きていた。
だが、滅びの虫オニブブが
前触れなく、サイラス村を襲い、
村人は眠り病に倒れる。

サイラス村では、
森のしもべを封印し、その憂いの心を鎮める狩人、
「繭使い」が数年前に失踪、不在のままであったが、
村の存亡のかかった事態に、
その子、まだ若きレバントを成人させ、
村人を救うため、巨木の森に入れる事を決定する。

苦しく、孤独な探索の中、
レバントは幾多の真実を知る。
「アルカナの呪い」
「森の神エルリム」と「森のしもべ」
「呪われし民ナギ人」
そして、自らの運命を。

深き森を行き、次元をも越え、
レバントは戦い続ける。
失われた調和を取り戻すため、
世界の運命を決するため、
そして、愛する人を守るために。

登場人物 Character

ゲームに登場する主な登場人物を紹介します。



レバント

「繭使い」の家系に生まれた少年。本編の主人公。幼いころに父親・リケッツが失踪し、母ひとり子ひとりの生活を送ってきた。母親思いである反面、そんな母と自分を捨てた父に対しては許しがたい思いを抱いている。

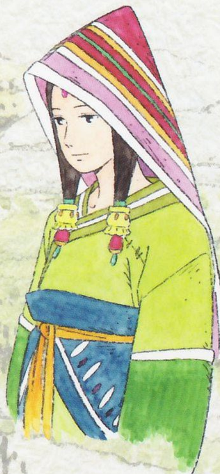
マーブ

主人公の幼なじみの許嫁。ナギ人の少女。掟によって、繭使いが成人する際にその妻となることに納得しきれないでいる。村人から「よそ者」扱いされて育ったせいか、非常に勝気。



ガライ

ナギ人の老婆。マーブの親代わり。かなり高位の術を使う聖魔術師であり、主人公を陰に日向に助ける。



フィオ

ナギ人の女性。主人公の母。掟によってリケッツの妻となったが、今もリケッツを愛し、その帰りを待ち続けている。現在は聖魔術の仕事はしておらず、糸紡ぎ場で村人の冷たい視線を受けながら働いている。



ジバラ

サイラス村の祈祷師。かつて大国であったゲヘナパレの錬金術師の末えいであり、村の政治を、影で取り仕切っている。



ケルマリオ

主人公の親友。かじ屋の息子で、村の若者たちの親分的存在。ちょっと、マーブが気になっている。



ヤジャコとアダ

かじ屋を営なむ夫婦。ケルマリオの両親。ヤジャコは寡黙で、頑固な職人肌。アダは少々おせっかい焼きだが、気風がよく優しいおかみさんである。



ルーイ

村の入り口にある見張り小屋に住む少年。幼いころに両親を「森のしもべ」に殺されてから、見張り番として、ひとりで生きてきた。強くなる事を願い、両親のかたきを討とうと心に決めている。

グロッタ

サイラス村の族長。実質的な権利はジバラにあり、権威だけの象徴的存在。普段は屋敷の中に引きこもっており、なかなか出会う事はない。



青の繭使いコリス

タマムシの森の奥に庵を構え、修行を続ける孤高の繭使い。その過去は不明だが、"パレルの獅子"リケッツの親友でもあった。リケッツの失踪後は、サイラス村の為、「森のしもべ」を狩っている。



森人

クモの森に出現する御神木の番人。



声の出演



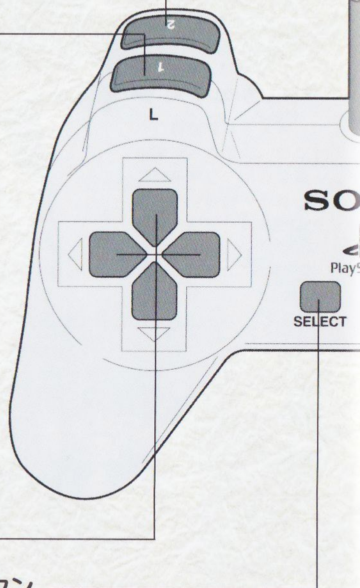
予言者ギ	三國 連太郎
グロッタ	納谷 悟朗
ガライ	京田 尚子
マーブ	高山 みなみ
ルーイ	田中 真弓
ジバラ	斉藤 昌
コリス	大塚 明夫
リケッツ	菅生 隆之
族長二	大木 民夫
キキナク、風の使徒	納谷 六朗
ポト爺、炎の使徒	北村 弘一
密猟者、大地の使徒	星野 充昭
トトヤム、ヤジャコ	秋元 羊介
フィオ、カカヤム	田畑 ゆり
ヤム、ヤミー	黒田 弥生
ラー、ムー	小島 幸子
ケルマリオ	小野塚 貴志
アダ	定岡 小百合

操作方法　How to Control

コントローラの使用方法を説明します。

通常時

方向キー	カーソルの移動
◎ボタン L1ボタン	選択項目の決定 メッセージを送る
⊗ボタン L2ボタン	キャンセル
△ボタン	詳細説明の表示
□ボタン	道具の並び替え
R1、R2ボタン	表示ページの切り替え （状態画面、道具購入時など）





建物や森での移動時

方向キー↑	前に進む
方向キー←	左回転
方向キー→	右回転
方向キー↓	後ろへすり足で進む
○ボタン、L1ボタン	会話、道具を拾う、扉を開けるなどの行動
△ボタン	状態画面の表示
×ボタン、L2ボタン	走る
方向キー↑+□ボタン	走る

ゲームの開始・終了 Game Start・Close

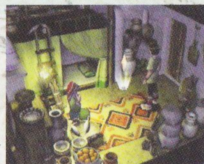
ゲームの始め方、終わり方について説明します。

ゲームを始めるには



ディスクをセットし、プレイステーションの電源を入れます。しばらくすると、オープニングムービーが始まります。ムービー再生中にスタートボタンを押すと、ムービーをスキップできます。ムービーが終了、もしくはスキップするとタイトル画面が表示されます。ゲームを初めて遊ぶ場合や、最初から始める場合は「物語を始める」を、前回の続きからプレイする場合は「続きから始める」を選んでください。

保存(セーブ)・読み込み(ロード)



メモリーカード(別売)を使用することで、それまでの旅を記録することができます。建物や森を歩き回っているときに「記録の石碑」が設置してある場所があります。石碑に触れて◎ボタンを押すと、旅の記録画面が表示されます。旅の記録を保存する場合は、「物語の記録」を選択してください。次にメモリーカードのスロット(メモリーカード差込口)を選択します。メモリーカードチェックが終了すると、カードの内容が表示されますので、保存したいファイルを選んでください。なお、旅の記録の保存には、1ブロック使用します。

記録の読み込みをしたい場合は、「記録の読み込み」を選択してください。次にメモリーカードのスロット(メモリーカード差込口)を選択します。メモリーカードチェックが終了すると、カードの内容が表示されますので、読み込むファイルを選んでください。「物語へ戻る」を選択する、あるいは⊗ボタンを押すと、移動画面もしくはタイトル画面に戻ります。「物語を終える」を選択すると、ゲームから抜けてタイトル画面へ戻ります。

※セーブおよびロード中は、メモリーカードを抜き差ししないで下さい。データが破損する恐れがあります。

メインメニュー　Main Menu

タイトル画面で表示される項目について説明します。



ゲームを開始する際、表示される項目がメインメニューです。希望のメニューを選択してゲームを始めてください。

●物語を始める

ゲームを最初からスタートします。

●続きから始める

ゲームを途中からスタートします。

●設定変更

各種設定の変更を行ないます。

●時空の闘技場

メモリーカードを用いて、育成した聖魔を戦わせることができます(→P34)。

設定変更について

メインメニューで「設定変更」を選択すると、以下の3項目に関する設定を変更できます。

●音声	方向キーの←→で調整します。	
	音量	BGMの音量設定
	効果音	SEの音量設定
	出力形式	ステレオ／モノラルの変更
●台詞表示速度	会話	メッセージ表示速度の設定
	音声	会話中の音声を省略できるようになります。
	演技	会話中の演技を省略できるようになります。
	聖魔術演出	聖魔術の演出を省略できるようになります。
	封印演出	戦闘時の封印の演出を短いものにすることができます。
●表示色	表示色	ウィンドウの背景色を変更します。

ゲームの進め方 How to Playing Game

ゲームの大まかな流れについて説明します。

「玉繭物語」では、主人公としてストーリーを進めて行くほかに、森のしもべを集めて育てる「収集・育成」と、2種類の聖魔をかけあわせ、新たな聖魔を生み出す「合成」のふたつの要素を楽しむことができます。ゲーム全体の流れは以下の通りです。サイラス村では、ガライの家にいるマーブの聖魔術によって行います。

1 建物や森の探索

ゲームの登場人物と会話をし、イベントを発生させることで物語は進んでいきます。物語が進むにつれ、今まで行けなかった場所へも足を運べるようになります。



2 戦闘

森のしもべに接触すると、戦闘が始まります。戦闘は「しもべを封印する」「聖魔を戦わせて鍛える」ための重要な場面です。



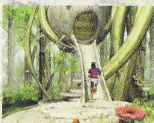
3 聖魔合成

育成した聖魔をかけあわせ、合成することができます。もちろん、合成した聖魔も旅に連れていき、戦いを通じて育成することができます。

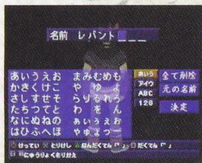


4 イベントクリア

以上の流れを繰り返すことで、物語を進行させていきます。



名前の入力



ゲームを最初からスタートさせると、名前入力画面が表示されます。また、聖魔の名前もゲーム中に変更できます。ここでは、プレイヤーの好みに応じて主人公の名前を変更させることができます。

① R1ボタン、R2ボタンで「あいう」、「アイウ」、「ABC」、「123」の4種類の中から入力方法を選んでください。

② 入力文字を方向キーで選んでください。最大7文字まで入力できます。△ボタンで半濁点（゜）、□ボタンで濁点（゛）が入力できます。

すべて削除　入力されたすべての文字を削除します。
元の名前　最初に決められた名前（レバント）に戻します。
決定　入力された名前を決定します。

③ すべての入力を終えたら、「決定」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。

会話、イベント



人に話しかけるときは、主人公をその人物の正面に移動させ、◎ボタンを押します。選択肢が表示されたら、方向キー↑↓で選択し、◎ボタンで決定してください。なお、メッセージ中に赤く表示される言葉は、ストーリーの進行上、重要な意味を持つ言葉です。

地図の見方



場所の移動には、画面上で移動先を選択する「地図移動」と、プレイヤーが主人公を操作して建物や森の中を移動させる「建物や森の移動」の2種類があります。まず、地図移動から説明します。主人公が移動できる場所は、画面の左下に表示されます。希望する場所にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定してください。カーソルが出ている時は上下でスクロールします。





移動場所を決定すると、確認画面が表示されます。その場所で良い場合は「はい」を、キャンセルしたい場合は「いいえ」を選んでください。「いいえ」を選ぶと、移動先の選択画面に戻ります。

建物や森の移動



移動

建物や森の移動は、主人公を方向キーで操ることで、建物や森の中を移動させる方法です。⊗ボタン、L2ボタン、方向キー↑＋◙ボタンで走ります。

道具を拾う

建物や森の中で発見した道具は、拾い集めることができます。道具の正面に主人公を移動させ、◎ボタンを押してください。なお、武器や防具を拾った場合は、装備画面で装備させましょう（→P19）。



転移装置

建物や森の中には、左の写真のような転移装置が用意されていることがあります。この転移装置を使用すると、同じ森の中にあるもう一つの転移装置に移動することができます。ただし、道具「（森の名前）の道程」が必要です。

状態画面

建物や森を移動中、△ボタンを押すことで主人公の状態を確認できます。画面の見方は以下の通りです。



キャラクター情報
主人公の名前、体力です。体力ゲージは、残り少なくなると青から赤へ色が変化します。

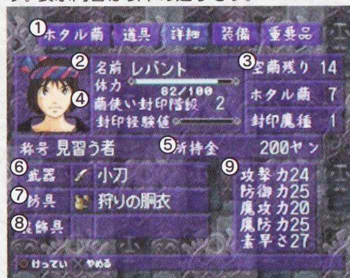
繭の数
現在持っている繭の数です。「空繭残り」が残りの空繭の数、「ホタル繭」は森のしもべの封印に成功して持っている繭の数、「封印魔種」はこれまで封印に成功した、しもべの種類の数です。

設定変更
各種設定を変更します。音声、台詞表示速度、表示色の変更をします。詳細はP11を参照してください。

キャラクター情報、設定変更のウィンドウにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、それぞれの詳細を確認することができます。ゲーム画面に戻る際は、✕ボタンを押してください。なお、装備している聖魔の状態画面に関してはP28を参照してください。

詳細画面

キャラクター情報の詳細を確認する画面です。表示内容は以下の通りです。



①確認項目
確認できる状態のメニューです。ウィンドウにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、それぞれの詳細を確認できます。

②名前、体力
キャラクターの名前、体力です。体力ゲージは、少なくなると色が変化します。

③繭の数
「空繭残り」が残りの空繭の数、「ホタル繭」は森のしもべの封印に成功して持っている数、「封印魔種」はこれまで封印に成功した、しもべの種類の数です。

④称号
キャラクターの称号です。封印階級が上がると、段階的に変化します。

⑤所持金
現在の所持金です。

⑥武器
現在装備している武器です。メニューの「装備」コマンドで変えることができます。

⑦防具
現在装備している防具です。メニューの「装備」コマンドで変えることができます。

⑧装飾具
現在装備している装飾具です。メニューの「装備」コマンドで変えることができます。

⑨能力値
キャラクターの各能力値です。

攻撃力	物理攻撃の威力
防御力	物理、特殊攻撃に対する防御力
魔攻力	魔術と同じ効果のある道具を使ったときの威力
魔防力	魔術攻撃に対する防御力
素早さ	行動の早さ

状態画面

ホタル繭

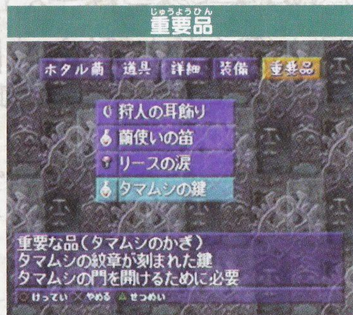
封印した森のしもべの情報を確認する画面です。名前、体力、属性を見ることができます。なお、詳しい情報は浄化してからでないと表示されません。

道　具

現在持っている道具を確認、使用する画面です。道具の名称、所持数、効果説明を見ることができます。使用する場合は、使いたい道具にカーソルを合わせて、◎ボタンを押してください。なお、暗く表示されている道具は、その場所では使用できないものです。△ボタンを押すと詳しい説明が見られます。また、□ボタンを押すと、道具を整理することができます。



現在、身につけている装備および装備時の状態を確認する画面です。装備を変更する場合は、メニューの「装備」コマンドにカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。さらに、変更する装備を選び、◎ボタンを押します。現在所持している装備品が表示されるので、希望のものを選んでください。装備変更後の状態が、右側に表示されます。青字が上がったもの、赤字は下がるものを示します。



ゲームの進行上、重要な役割を果たす道具を確認する画面です。なお、これらの重要品は、店で売買することはできません。△ボタンを押すと詳しい説明が見られます。

道具等の売買

サイラス村の道具屋、かじ屋では、道具や装備品を売買できます。ここでは道具等の売買について、説明します。

1 店員と会話

店に入って、店員に話しかけます。品物の売買をする場合は「買い物をする」を選んでください。「話をやめる」を選ぶと、そのまま店を出ることができます。



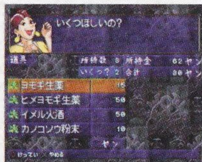
2 購入または売却を選択

品物を「買う」、「売る」のどちらかを選択してください。なお、店の都合により買い物ができない場合もあります。



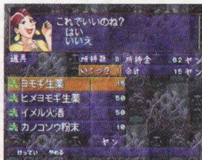
3 品物と個数を選択

購入または売却する品物にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定します。その後、売買する品物の個数を選択します。方向キー↑で個数増加、方向キー↓で減少です。合計金額、所持金、所持数を確認することもできます。



4 最終確認

品物と個数を選択すると、最後に店主から確認を受けます。表示された内容でよければ「はい」を、もう1度選択し直す場合は「いいえ」を選んでください。



戦闘 Fight

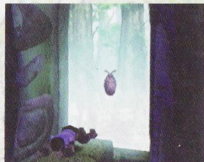
森のしもべとの戦闘について説明します。

戦闘の概要



森の中で森のしもべと接触すると、戦闘に突入します。戦闘では、森のしもべを倒すこと、空繭に封印することができます。封印した森のしもべは、聖魔として装備したり、糸に紡いで売却したりできます。また、装備した聖魔は召喚し、主人公の代わりに戦わせることができます。主人公の経験値は、森のしもべの封印に成功したときのみ加算されます。聖魔の経験値は、召喚した聖魔が敵を倒したときのみ加算されます。戦闘に参加しても、敵を倒さなければ経験値は足されません。戦闘に勝利すると道具を獲得できる場合もあります。聖魔は戦闘終了時に、体力・精神が一定量回復します。

戦闘に負けると…



戦闘に負けると、結界の門から出されてしまいます。主人公の体力は1で復活なので、道具または一度マーブの元へ戻って回復させましょう。戦闘中に森のしもべを封印していた場合、ホタル繭を入手することはできますが、経験値は得ることができません。

状態異常



戦闘中、森のしもべから特殊な攻撃を受けると、状態に異常をきたすことがあります。状態異常に陥ると、キャラクターの能力が大幅に下がってしまいます。戦闘から抜けると、自然に回復しますが（戦闘不能、石化以外）、戦闘中すぐに回復したいときは、症状に合った道具を使用してください。

戦闘画面

戦闘に突入すると、以下の戦闘画面が表示されます。戦闘メニューから、希望する行動を選択してください。



①敵情報

戦闘相手となる森のしもべの名前、体力、属性です。

②戦闘メニュー

主人公の戦闘時の行動です。

攻撃	敵を攻撃します。
防御	敵の攻撃から身を守ります。
召喚	装備している聖魔を召喚します。
封印	戦っているしもべを封印します。
道具	所持している道具を使用します。
退却	戦闘から逃げ出します。

③キャラクター情報

キャラクターの名前、体力です。体力ゲージは、青い部分が残りの体力です。
状態異常の状況も表示されます。

戦闘時の行動

戦闘時の行動について詳しく説明します。希望する行動にカーソルを合わせ、◎ボタンを押せば実行できます。



攻撃

森のしもべに対して、物理攻撃を仕掛けます。攻撃する森のしもべを選択してください。相手の体力が0になると、相手の森のしもべは倒れます。



召喚

装備した聖魔を召喚し、主人公の代わりに戦わせます。召喚する聖魔を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

攻撃　物理攻撃を仕掛けます。
魔術　魔術攻撃を仕掛けます。使用する魔術を選んでください。
特殊　特殊攻撃を仕掛けます。使用する特殊攻撃を選んでください。
入れ替る　主人公に戻る。もしくは他の聖魔に入れ替ります。
防御　敵の攻撃から身を守ります。



封印

森のしもべを空繭に封印します。敵となるしもべの体力値が少ない程封印の成功率が上がります。失敗しても繭は消費されるので、気をつけましょう。

防御

敵の攻撃から身を守ります。

次のターンになるまで自分の身を防御します。森のしもべの攻撃から受けるダメージを軽減します。

道具

回復、攻撃のための道具を使用します。

体力や状態回復、攻撃のための道具を使用します。使用する道具を選び、誰に対して使うか決定してください。なお、この行動をとれるのは主人公のみです。

退却

戦闘から離脱します。

戦闘から抜け出します。戦闘から離脱した場合、主人公が森のしもべの封印に成功していれば、経験値を得ることができます。聖魔は、敵を倒していればその分だけ経験値を得ることができます。ただし、道具を入手することはできません。なお、退却に失敗することもあります。

聖魔の合成 Composition of Seima

聖魔の装備、合成、売却について説明します。

聖魔術の仕事

繭に封印した森のしもべをマーブやナギの聖魔術師の元に持ち帰ると、繭は浄化されます。それにより、以下の行動を実行できるようになります。



合成

2体の聖魔を合成します。

2種類の聖魔をかけあわせ、新しい聖魔を生み出します。まず、合成の基本になる聖魔を選びます。その後、そこにかけあわせる聖魔を選びます。また合成可能な道具を持っている場合、さらに合成する道具を選択することができます。「合成」にカーソルを合わせると、合成後の聖魔の状態が確認できます。△ボタンを押すと、合成後の聖魔の姿を見ることができます。◎ボタンを押すと、合成するかの確認を聞いてきます。合成する場合は「はい」を合成しない場合は「いいえ」を選択して下さい。合成が終わると、聖魔に名前をつけることができます。入力方法は、冒頭の主人公の名前入力と同様です（→P13）。



紡ぐ

浄化した繭を紡いで糸にします。

森のしもべを封印した繭を糸にします。糸にすると、道具屋で売却することができます。ただし、紡いだ糸は聖魔に戻すことはできないので、気を付けてください。紡いでしまう聖魔を◎ボタンで選択し、△ボタンを押すと実行するかを聞いてきます。



装備

聖魔を装備します。

聖魔を装備し、旅につれていきます。装備できる聖魔は3体までです。「預けてるマユ」の欄から装備したい聖魔を選び、◎ボタンを押します。その後、「装備中の繭」の欄の、装備したい場所を選んで◎ボタンを押してください。すでに聖魔が装備されていた場合は、入れ替ります。



見る

聖魔に関する情報を確認できます。

聖魔の姿、状態を見ることができます。また、名前の変更ができます。聖魔の姿を見るには、△ボタンを押してください。名前の変更をするには◎ボタンを押してください。名前を変更したい聖魔を選び、◎ボタンで決定してください。名前の入力方法は、冒頭の主人公の名前入力と同様です（→P13）。特殊攻撃や魔術の一覧を見るには、□ボタンを押して下さい。

聖魔の状態画面

主人公同様、聖魔にも状態画面が用意されています。ここではその見方について説明します。



名前
聖魔の名前です。

体力
聖魔の体力です。

属性
聖魔の属性です
火・水・風・地の4種類で構成されています。



水



火



地



風

階級
聖魔の戦闘能力レベルです。

経験値
戦闘で得る経験値です。ゲージが一杯になると、階級値が上がります。

精神値
魔術や特殊攻撃を使用する時に消費します。いわゆるマジックポイントです。



①名前

②階級値

③経験値

④能力値

聖魔の能力です。

攻撃力	物理、特殊攻撃の威力
防御力	物理、特殊攻撃に対する防御力
魔攻力	魔術の威力
魔防力	魔術攻撃に対する防御力
素早さ	行動の早さ

⑤属性

聖魔の属性です。火・水・風・地の4種類で構成されています。

⑥個性

聖魔の個性です。いずれかに片寄った聖魔は次のような特徴を持っています。

武	体力値が高い
魔	精神値が高い
敏	命中、回避率が高い
防	状態異常に抵抗する力が高い

また聖魔の成長の傾向も示しています。

武	攻撃力
魔	魔攻力
敏	素早さ
防	防御力、魔防力

聖魔の状態画面

特殊攻撃

聖魔の特殊攻撃を確認する画面です。攻撃部位、攻撃内容、追加攻撃内容の順で表示されます。△ボタンを押すと詳しい説明が見られます。

特殊攻撃例

水属性攻撃	水属性の力を帯びた物理攻撃、火属性の敵に対して特に効果が高い。
毒攻撃	ダメージを与えた上に、相手を毒状態にする効果のある攻撃。

魔術

聖魔の魔術を確認する画面です。△ボタンを押すと詳しい説明が見られます。

攻	攻撃系
防	防御系
回	回復系
状	状態保護、状態異常系
場	全体属性変化

また、アイコンの色は魔術の属性を表しています。



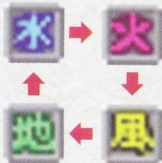
聖魔の系統構成を確認する画面です。3世代分の系統が表示されます。どの聖魔とどの聖魔をかけあわせて生まれた聖魔か、ひと目でわかるようになっています。

属性の相性



聖魔には、火・水・風・地のいずれかの属性が備わっています。使用する魔術や特殊攻撃も、属性に対応したものが多くなっています。また、各属性に応じて得手不得手があります。例えば、火の属性の聖魔は、水系の魔術に弱くなっています。具体的な相関関係は以下の通りです。

属性の相関関係



（例）水は火に強く、地に弱い。風とは同等の強さ。

属性は、聖魔の合成にも大きく影響を与えます。属性を複数もつと、様々な魔術や特殊攻撃が使えるようになりますが、それに応じて弱点も増えるのでご注意ください。

（例）火の聖魔と水の聖魔を合成した場合→火と水の両方の属性を持つ聖魔が生まれる。

長所：火と水、両方の魔術、特殊攻撃を使うことができる。

短所：地と水、両方の魔術、特殊攻撃に対して弱くなる。

聖魔の成長



主人公とともに旅をし、戦闘を重ねるにつれ、聖魔も成長します。経験値を稼ぎ、階級値が上昇すると、能力値も上がります。また、それにしたがい、聖魔の体も大きく成長していきます。なお、聖魔の成長は第1段階から第5段階の5つに分かれています。

聖魔の成長は5段階！



第1段階

封印して育て始めたばかりの聖魔です。





第3段階

育成が進んだ状態の聖魔です。体も大きくなっています。





第5段階

最終段階の聖魔です。

時空の闘技場ー対戦ー Memory Card Battle

物語本編中に収集・育成した聖魔を、プレイヤー同士対戦させることができます。ここではその方法を説明します。

ルール

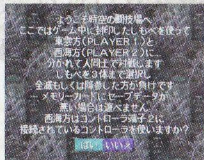
時空の闘技場は、本編で収集・育成した聖魔を使って、東雲方（1プレイヤー）と、西海方（2プレイヤー）にわかれて対戦するモードです。繭使いは登場せず、聖魔だけでの戦いになります。



対戦させる聖魔をそれぞれ1～3体選択します。東雲方と西海方の聖魔の数が同じでなくても対戦できます。相手を全滅もしくは降参させた方が勝ちとなります。

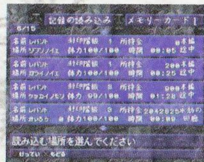
1 コントローラ選択

まず、コントローラの選択を行ないます。「はい」を選択すると2P側のプレイヤーは、コントローラ端子2に接続されたコントローラを使用します。「いいえ」を選択すると、2P側のプレイヤーもコントローラ端子1に接続されたコントローラを使用することになります。



2 メモリーカードの読み込み

戦わせたい聖魔のデータが入ったメモリーカードをスロット1、2に差し込みます。「読み込み」を選択して下さい。



3 闘技場の行動

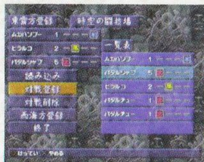
読み込み　メモリーカードのデータを読み込みます。

対戦登録　対戦させる聖魔を登録します。

対戦削除　一度登録した聖魔を対戦から削除します。

西海方登録　西海方のプレイヤーの登録に変わります。東雲方が1体以上登録されていないと選択することはできません。両方のプレイヤーが登録した場合は「闘技開始」に変わります。西海方登録時に⊗ボタンを押すと東雲方登録に戻ります。

終了　メインメニューに戻ります。



4 入れ替るコマンド・順番

登録が終了すると、「入れ替る」コマンドを対戦で使用するかどうかを選択します。その後、順番の入れ替えを行なうかどうかを選択します。「はい」を選択すると、自動的に順番を入れ替えます。



5 対戦

対戦中は、それぞれの聖魔の行動を選択していきます。戦闘の流れは本編と同様ですが、「退却」コマンドは使用できません。



6 対戦中のポーズメニュー(聖魔の行動選択時に使用可能)

闘技再開　対戦を続行
降参　降参した方が負けになり、対戦結果を表示します。
闘技中止　タイトル画面に戻ります。



ポケットステーションの使用に関して PocketStation

「玉繭物語」ではポケットステーションを使用した場合、メモリーカード使用時とは異なる部分があります。ここではその紹介をします。

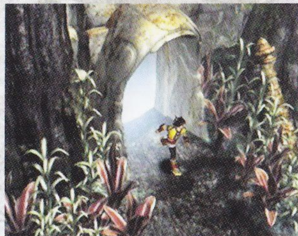
ポケットステーション専用の聖魔

青の繭使いコリスの修行で手に入る森のしもべが、メモリーカード使用時のものと異なります。なお、この森のしもべはポケットステーション使用時にしか手に入らないものです。ポケットステーションはメモリーカード差込口1、2共に使用できます。

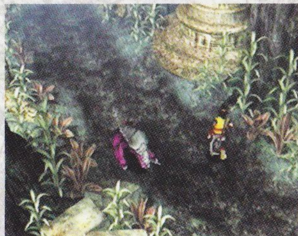
永劫の回廊　Eternal Corridor

ゲームをクリアすると、プレイできるようになるモードです。
森のしもべの捕獲、聖魔の合成を楽しむことができます。

永劫の回廊は、森に入り、森のしもべの捕獲、聖魔の合成を楽しむモードです。

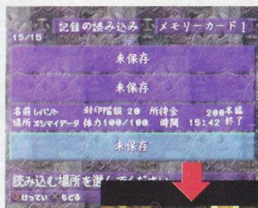


森に入ると、地図は自動生成されます。一度森に入ると、入り口から戻ることはできません。「狩人の耳飾り」で森から出ることはできますが、地図は変更されます。森の出口から出ると周回数がカウントされます。森の奥深くへ進むと、出口付近にボスともいえる、強大な敵が出てきます。



なお、このモードには本編では出現しない森のしもべ（例：水属性のパタルチュー）や道具がでてきます。周回を重ねていくと、より珍しい森のしもべ、道具が登場します。ただし、永劫の回廊でセーブしたデータは、このモード内でしか使用できません。

永劫の回廊の流れ

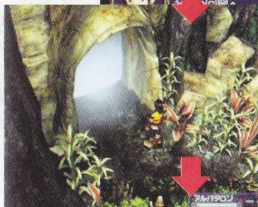


タイトル画面で「続きから始める」を選択します。クリアしたデータを選択すると、永劫の回廊モードがスタートします。



森に入り、森のしもべを封印しながら、出口を探します。

ラー　聖魔の合成など聖魔術の仕事をしてくれます。
ムー　武器や道具の売買ができます。



森から脱出したら、再チャレンジ。地図の構造も変わります。



森の奥深くへ進むと、出口に強大な敵が出現します。倒すと・・・？

森のしもべ紹介 Mori no Shimobe Introduction

ゲーム中に登場する森のしもべを紹介します。

このゲームには、多くの森のしもべが登場します。彼らは大きくわけてふたつのカテゴリーで分類できます。人型、蛇型など形状によって分類される「種族」と、火・風・水・地といった特殊能力によって分類される「属性」のふたつです。合成を行なう際にも、種族は聖魔の見た目・形に、属性は聖魔の状態・特殊能力に大きく影響します。

シャブ種

蛇タイプの森のしもべ。同じ種族であっても属性は異なる。基本的な攻撃は噛みつき。



ヌシャブ **火属性**



ムツキシャブ **水属性**



ラシャブ **火属性**

ドレック種

狼・犬タイプの森のしもべ。鋭い爪、噛みつきなどで攻撃してくる。



マアドレック　**風属性**

パタドレック　**火属性**

ラドレック　**水属性**

ルチュー種

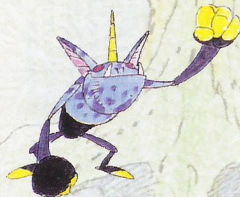
鬼・原人タイプの森のしもべ。知能はサルより発達しているようで、独自の言語を持っている。



ラドルチュー **地属性**



パタルチュー **火属性**



ドグルチュー **水属性**

ハンブー種

鳥のような足、鋭い爪、球状の胴体を持つ独特の形状の森のしもべ。飛び跳ねるように移動する。



テラハンブー **地属性**



ムカハンブー **水属性**



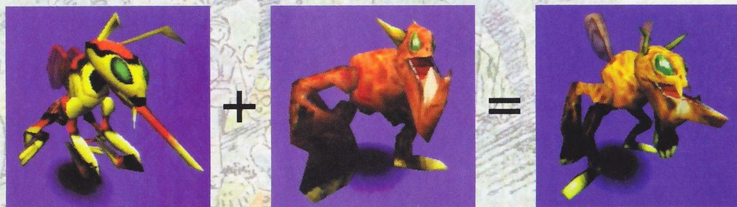
ドグハンブー **風属性**

聖魔の合成例

聖魔を合成すると、能力値はもちろん、聖魔の特徴を表現している姿も変化します。見た目を重視するもよし、能力値の強さを重視するもよし、プレイヤー次第で楽しみ方は無限に広がります。

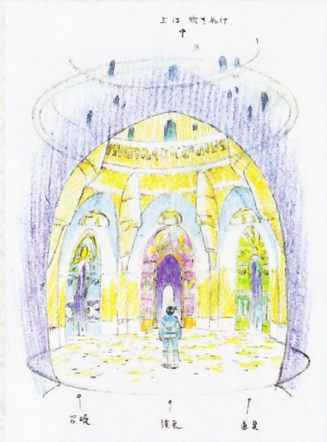


1体目と2体目を入れ替えるだけで、合成結果はこのように変わります。



イラストレーション Illustration

近藤勝也氏によるイラストを紹介します。



●中央の間



●ガライの家



●浄化（じょうか）



●紡ぎ場（つむぎば）

玉繭用語解説 Tamamayu Word Explanation

ゲームに登場する用語の解説を行ないます。

繭使い

笛の音によって「森のしもべ」を繭に封印、召喚する狩人。パレルの地の各村に必ず、ひとりずつおり、代々その子に役目を受け継いでいる。また、繭使いとして成人した際に、浄化をおこなうナギの女を妻として迎えることが、掟で定められている。「森のしもべ」と常に向き合い、不思議な力を持つためか、村人からは、恐れ、さげすまれている。

ナギ人

森の神エルリムの力を受けた一族。迫害の歴史を生き抜き、「集結の時」に起こるという魂の解放を悲願としている。結界を張る、魔物の魂を浄化するといった神の力を使え、繭使いの妻となる女性を各村々に送っている。

聖魔術

ナギ人に備わった、神の力。繭使いの妻となったナギの女は、この力により、ホタル繭を浄化し、紡ぐことができる。浄化された繭は聖魔繭（白繭）として、高価な糸のもととなるが、ナギの女は繭の中の憂いの心をその身に受けてしまい、「呪いの刻印」と呼ばれる不気味な模様が全身に浮き出るようになる。

森のしもべ

かつて魔物はすべて普通の動物であったが、森の神エルリムの意を受けて恐ろしい姿に変わったという伝承があるため、繭使いやナギ人は、魔物をこう呼ぶ。また、繭に封じた「森のしもべ」を聖魔術によって浄化したものを特に聖魔獣と呼ぶ。

知恵ある獣

人間のこと。万物創世の神である森の神エルリムにより創造を任された、聖霊アモスが肉体を、聖霊マモンが知恵を授けたため、こう呼ばれる。

サイラス村

パレル地方の巨木の森と接する伝説の繭使い"パレルの獅子"の村。良質の絹糸、特に聖魔繭で潤っている。幾度となく森の攻撃をはねかえしてきたが、ついに、滅びの虫オニブブに襲われる。

攻略の手引き Tamamayu Game Hint

ゲームを進めるにあたっての手引きを紹介します。

経験値を得るには封印を



主人公は森のしもべを封印することによって経験値を得ます。主人公の階級値が低い状態では、強い魔物を封印することができません。戦闘の際には、封印を多用するとよいでしょう。主人公は森のしもべを倒しても経験値は入りません。主人公の封印階級と、聖魔の階級をバランス良く上げていきましょう。

聖魔の成長を心がけよう



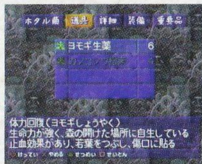
物語の途中で遭遇する強大な森のしもべを倒すには、主人公だけの力では及びません。戦闘時に育ててきた聖魔を活躍させることが必要なのです。そのためにも、普段から聖魔を戦闘に参加させ、育成しておくことが重要です。

装備で主人公の能力値をあげよう

主人公は階級値を上げると、封印の能力は上がりますが、体力や能力は上がりません。能力は武器や防具などの装備品でしか上げることができません。物語が進行していったら、かじ屋でより強い武器や防具を購入しましょう。

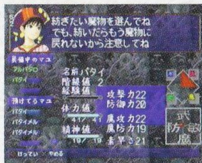
回復薬は多めに

このゲームにおいて、森の中で体力を回復する手段は薬草しかありません。道具屋や森の中で入手できるので、常に多めに持ち歩くとよいでしょう。また、疲れたらマーブの元へ戻り回復してもらいましょう。



繭を紡ぐことこそ生活の糧

主人公がお金を得る手段、それは封印した繭を紡いで売ることです。道具や武器を購入するには、できるだけ多くの繭を紡ぎ、それを売ることが必要となります。聖魔を紡いで得られる糸は、低い階級の聖魔を紡ぐより、高い階級の聖魔を紡いで得たものの方が価値があり。高く売ることができます。



村人たちの会話に耳を傾けよう

村で遭遇する人々は、この世界が誕生したときの話や伝説、自分の生い立ちなどを語ってくれます。彼らの話に耳を傾けることで、この世界の成り立ちをより深く理解できることでしょう。



秘められししもべとは？

パレルの地には、しもべについてこんな伝承があります。

“神をも恐れぬその力
エルリムは　その血を別ち封印す
別たれし血が　再びめぐり会うとき
そのしもべ復活せり”

封印されたしもべ、別たれし血の再会とは・・・それはあなたの手で見つけ出してください。

物語序盤の流れ　Story Outline



祭の前夜、見張り小屋での主人公とマーブの会話。
途中からルーイが邪魔してきます。



主人公の夢の中。ルーイ、マーブが話しかけてくる先で謎の男との戦闘になります。



結界が破られ、滅びの虫“オニブブ”が村に侵入してきます。



族長、ジバラ、ガライによる会議がおこなわれます。
村人の病を治すために、主人公がカラバス草を探しに森に入ることになります。



ガライから繭使いとしての教えを受ける主人公。繭使いとしての証でもある笛を受け取ります。



ガライの助言通り、見張り小屋でタマムシの門の鍵をルーイから受け取ります。



タマムシの森に入った直後、青の繭使いコリスと出会います。コリスから森のしもべとの戦闘に関する修行を受けます。



タマムシの森を探索し、とうとうコリスの庵を見つけた主人公。コリスからカラバス草に関する情報を聞き、トンボの鍵をもらいます。

玉繭物語スタッフ Tamamayu Staff

エグゼクティブプロデューサー	浜垣　博志
プロデューサー	清水　謙二
キャラクターデザイン・美術原画	近藤　勝也
音楽	松前　公高
監督・脚本	田村　学
プログラマー	清水　謙二 田村　善満 岡本　智克 圓山　浩 新宅　圭峰
デザイナー	太田　賢二 鈴木　伸之 中村　彰義 野口　健太郎 漆山　みか 梶浦　暁子 宮坂　英樹 宮坂　忠邦 坂野上　冬樹 魚住　太郎 伊藤　理栄子 菊池　浩孝 田原　啓光
企画	木村　智治 深沢　正伸 河合　修平 小崎　真也
セールスプロモーション	黒田　愛実 長野　毅 窪田　光良 一重　利恵 吉澤　麻由美
制作協力	有限会社アンカー 有限会社フィフチル 有限会社T's MUSIC



SLPS 01729